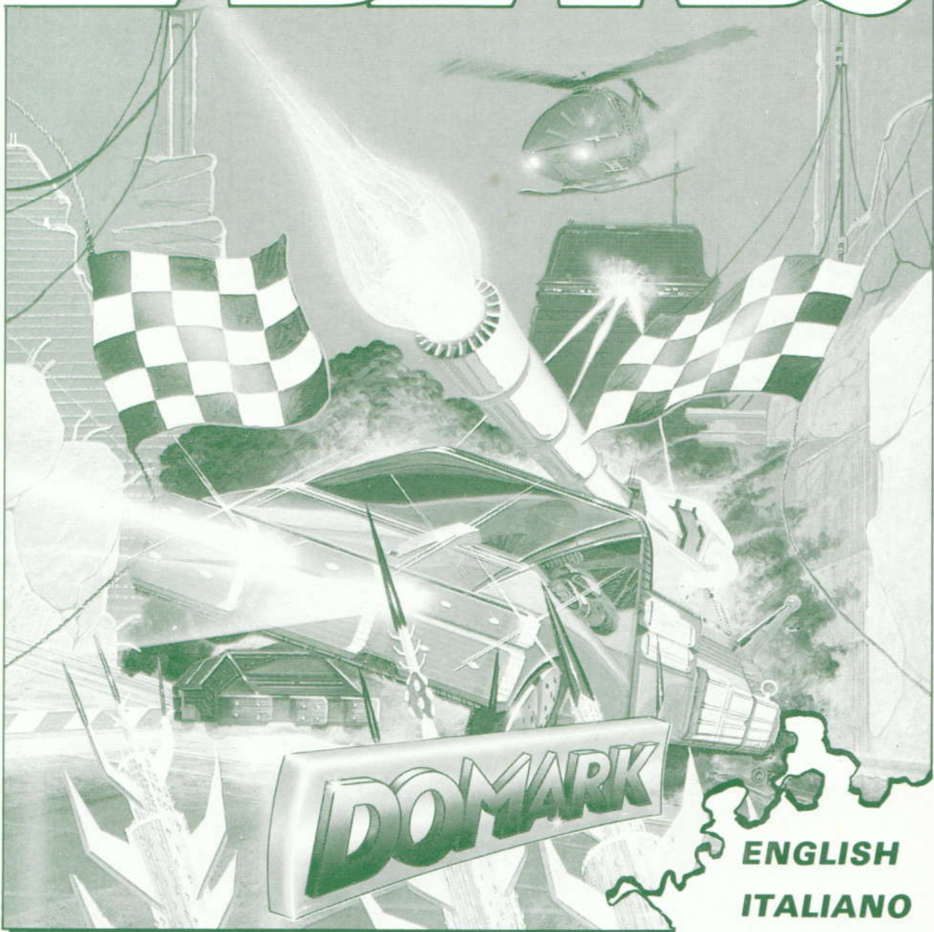
BADLANDS™





Written by Teque London Limited

INSTRUCTIONS

The Game:

Badlands puts you in the hot seat of a mega-fast sprint racing car. Speed round eight death defying tracks in a race of danger and destruction where failure spells death and success the chance to race another day.
Badlands is a game for one, or two players simultaneously.

Getting Started:

It's now 50 years since the nuclear disaster and the sport of sprint racing has evolved into a ruthless battle between armed cars. Race tracks have been built on dangerous ruins, the aftermath of the holocaust, in the zone known as the BADLANDS.
Your objective is to race round the eight different tracks as fast as possible, collecting wrenches (spanners) along the way in order to continue to the next round. Failing to finish first means instant disqualification. Missiles can be found hidden around the tracks behind destructable scenary – in the Badlands even mountains will crumble if shot at.
Between the tracks, and assuming you have collected enough wrenches, you can customise your car with extra acceleration, shields and weapons. Bonus wrenches are awarded for finishing first and beating the fastest lap time.



BADLANDS features simultaneous two player action, and a buy-in feature means that a friend can join in at any time. Each player is awarded two continue credits at the start – finish behind any of the drone cars and you wil have to use a credit to continue.
BADLANDS has eight unique track layouts, each set in different animated backgrounds that react to player shots and crashes. These tracks shift and change as the level of difficulty increases.

Controls:

In Badlands you have a choice of two control methods (IBM PC, Amiga, Atari ST and Commodore 64 versions only)

JOYSTICK CONTROL A

Left – Rotate car left
Right – Rotate car right
Down – Shoot weapon
Fire – Accelerate

JOYSTICK CONTROL B

Left – Rotate car left
Right – Rotate car right
Up – Accelerate
Down – Brake
Fire – Shoot weapon

With JOYSTICK CONTROL A your car will slow down as soon as the FIRE button is released.
With JOYSTICK CONTROL B your car will continue to travel at the speed you have accelerated to, hence the need for the brake.

CONTROLS

Atari ST & Amiga

Player 1 – Joystick Port 1 or keyboard.
Player 2 – Joystick Port 0 only.

Control Style A
Z = Rotate Left
Right Shift = Accelerate
X = Rotate Right
Space Bar = Fire Weapon

Pause/Unpause = H
Quit = F9

Control Style B
Z = Rotate Left
/ = Brake
Space Bar = Fire Weapon
X = Rotate Right
Right Shift = Accelerate

On The Selection Screen Press:
F1 – Select Control Style for Player 1
F2 – Select Control Style for Player 2
F3 – Select either Music or Sound FX
F4 – Reset fastest lap times (yes/no) – Default is NO.

Commodore 64

Player 1: Joystick or keys
Player 2: Joystick Only

Q – Accelerate
O – Left
P – Right
Space – Fire
Run/Stop – Pause/Unpause
Inst/Del – Quit

F1 – Select Control Style for Player 1
F3 – Select Control Style for Player 2
F5 – Select either Music or Sound FX

Amstrad & Spectrum

Player 1 – Joystick
Player 2 – Keys
Q – Accelerate
O – Left
P – Right
Space – Fire
S – Pause/Unpause
F – Quit

LOADING INSTRUCTIONS

Disk

ATARI ST/AMIGA: Reset machine and insert game disk.

SPECTRUM +3: Place disk in drive and use "LOADER" option from startup menu.

COMMODORE 64/128: Type LOAD"*",8,1

AMSTRAD: Type RUN"DISC"

Cassette

SPECTRUM: Type LOAD"" and press ENTER, then start tape.

COMMODORE 64/128: Press Shift and the RUN/STOP key.

AMSTRAD: Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached first type I tape. (I is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously).

VIRUSES:

Many disks being returned to us have been found to contain viruses which cause the game to stop loading. Please do not accept pirated games as they often contain virus programs which can ruin entire software collections.





dalla Teque London Limited

ISTRUZIONI

Il gioco:

Badlands vi mette al volante di un'automobile da corsa incredibilmente veloce. Sfreccerete a velocità supersoniche su otto circuiti impossibili, in una gara costellata da pericoli e distruzione dove il perdere potrebbe costarvi la vita e l'uscirne vincitore, il partecipare ad un'altra avvincente avventura.
Badlands può essere giocato da uno o due giocatori.

Inizio:

Sono passati ben 50 anni dal disastro nucleare e le corse automobilistiche si sono transformate in una spietata lotta tra vetture armate. I circuiti delle competizioni sono stati construiti su terreni pericolosi, su quanto è rimasto dopo l'olocausto, nella zona conosciuta col nome di BADLANDS.
Il vostro obiettivo è quello di correre sugli otto circuiti diversi alla massima velocità, collezionando sul cammino chiavi inglesi per poter continuare il giro successivo. Se non riuscirete a vincere la corsa, verrete immediatamente squalificati. Tutto il percorso dei circuiti è costellato da missili nascosti, celati dal falso scenario che potrete distruggere – nelle Badlands, persino le montagne si sgretoleranno rovinosamente se verranno colpite!
Tra un tracciato e l'altro, se avete collezionato un numero sufficiente di chiavi



inglesi, potrete apportare delle modifiche alla vostra vettura, migliorandone l'accelerazione, equipaggiandola di protezioni ed armi potenti. Vi verranno assegnate delle chiavi inglesi come bonus se riuscirete ad arrivare per primi ed a battere il tempo migliore.
BADLANDS può essere giocato contemporaneamente da due persone, ed una speciale funzione permette al secondo giocatore di parteciparvi in qualsiasi momento. Ad ogni giocatore vengono assegnati due buoni di continuazione all'inizio del gioco: se esso termina la corsa dietro ad una qualsiasi delle vetture dei concorrenti, per poter continuare la gara dovrà usare uno dei due buoni.
BADLANDS è composta da otto circuiti avvincenti, ognuno caratterizzato da uno scenario animato che reagisce al fuoco ed agli scontri del giocatore. Tali circuiti cambiano man mano che il livello di difficoltà aumenta.

Comandi:

Con Badlands è possibile scegliere tra due metodi di controllo (IBM PC, Amiga, Atari ST e Commodore, solo versione 64)

CONTROLLO A – JOYSTICK

Sinistra – Fa girare la vettura a sinistra
Destra – Fa girare la vettura a destra
In basso – Fuoco
Fire – Accelerazione

CONTROLLO B – JOYSTICK

Sinistra – Fa girare la vettura a sinistra
Destra – Fa girare la vettura a destra
In alto – Accelerazione
In basso – Frenatura
Fire – Fuoco

Con il CONTROLLO A del JOYSTICK, la vostra vettura rallenterà non appena viene rilasciato il pulsante FIRE.
Con il CONTROLLO B del JOYSTICK, la vostra vettura continuerà nella sua corsa alla velocità di accelerazione, per cui dovrete servirvi dei freni.

COMANDI
Atari ST e Amiga

1 giocatore – Porta 1 del joystick o tastiera
2 giocatore – Solo porta 0 del joystick

Controllo Stile A
Z = Curva a sinistra
Shift destro = Accelerazione
X = Curva a destra
Barra spaziatrice = Fuoco

Controllo Stile B
Z = Curva a sinistra
/ = Frenatura
Barra spaziatrice = Fuoco
X = Curva a destra
Shift destro = Accelerazione

H = Pausa/Continuazione
F9 = Abbandono

Sullo Schermo di Selezione, premete:
F1 = Selezione dello stile di controllo per il primo giocatore
F2 = Selezione dello stile di controllo per il secondo giocatore
F3 = Selezione della musica o del suono FX
F4 = Ripristino del tempo più veloce (sì/no) – Default = NO.

Commodore 64

1 giocatore: Joystick o tasti
2 giocatore: Solo joystick

Q = Accelerazione
O = Sinistra
P = Destra
Barra spaziatrice = Fuoco
Run/Stop = Pausa/Continuazione
Inst/Del = Abbandono

F1 = Selezione dello stile di controllo per il primo giocatore
F3 = Selezione dello stile di controllo per il secondo giocatore
F5 = Selezione della musica o del suono FX

Amstrad e Spectrum

1 giocatore – Joystick
2 giocatore – Tasti
Q = Accelerazione
O = Sinistra
P = Destra
Barra spaziatrice = Fuoco
S = Pausa/Continuazione
F = Abbandono

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO:

Disco:

ATARI ST E AMIGA:
Resettare la macchina ed inserire il disco giuoco.
COMMODORE 64/128:
Resettare la macchina, inserire il disco e battere LOAD"*",8,1
AMSTRAD CPC:
Resettare la macchina, inserire il disco e battere RUN"DISC".
SPECTRUM +3:
Inserire il disco e accendere la macchina. Premere ENTER quando apparirà il menu iniziale.

Cassetta:

COMMODORE 64/128:
Tenere premuto lo SHIFT e premere il tasto RUN/STOP, fare partire il nastro.
AMSTRAD CPC:
Tenere premuto il tasto CTRL e premere il tasto ENTER. Se avete una unità disco collegata premere prima I TAPE. (Il carattere I si otterrà tenendo premuto lo SHIFT e premendo conteporaneamente il tasto @).
SPECTRUM 48/128:
Battere LOAD" " e premere ENTER, fare partire ora il nastro.

PROBLEMI DI CARICAMENTO:

Fare riferimento al manuale fornito col vostro sistema per avere maggiori dettagli circa le procedure di caricamento. Una delle cause principali di malfunzionamento all'atto del caricamento è costituita da testine sporche sull'unità nastro.



Programmed by: Teque London Ltd.



